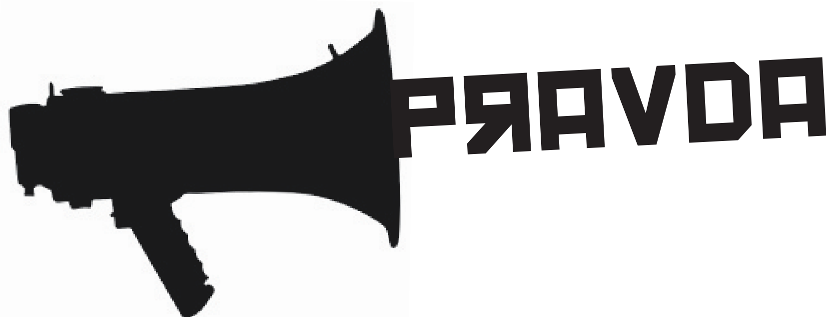
KOMMyHa #7

Pris 0 kr





Kamrat!

Du har ännu ett nummer av KOMMyHa framför dig och vilket nummer sen! Sen flera år har inte bara den gamla skolan utan hela hobbyn fått en revival och inget talar för att den kommer att mattas av. Tvärtom. I takt med att gubbar och gummor som spelade på det glada 80-talet nu är medelålders med familj och jobb med pengar men ingen tid fortsätter nostalgivågen att om inte dränka oss så åtminstone skvalpa runt midjan (och baske mig om ytan fortfarande inte stiger?!).

Kollektivet har alltid varit skenheliga populister så självklart hakar vi på trenden och ger dig i #7 ett fanzine så som det såg ut i tidernas gryning. Zines är ju dessutom i sig trendiga nu så vi dubbelpopulistar oss! Som extra tidsmarkör kan vi garantera dig att vi inte korrläst någon text alls.

Läs det här numret som vi gjorde då. Skriv ut det (Såklart! Det gick inte att läsa digitalt då!), ät och drick medan du läser så sidorna får lukt och patina, vik tidningen dubbelt och testa häftklamrarnas hållfastighet (bonus om de släpper och sidor faller ut), låna ut det och glöm till vem så att du aldrig får tillbaka det igen (men det gör inget för du kan alltid skriva ut ett nytt ex). Numret är i gråskala men vi vet alla att det också är rosaskimrande.

INNEHÅLL

Insändarsidan s. 4
Drakar och Demoner slumptabell s. 6
DoD magiskt vapen s. 7
DoD fyndtabell s. 8
Boktips s. 9
Mutant SLP s. 10
Mutant nya mutationer och defekter s. 11
Äventyrskroken Bröd och skådespel s. 14
Modul till Ten Candels Fyren s. 18
s. 21
Robotkonflikt s. 23
Ur varselklotet dikter från Slingan s. 25
Intervju med Lucas Falk s. 29



Insändarsidan



Vill du spela rollspel med oss? Vi söker en spelare till vår spelgrupp. Gärna en tjej. Du måste kunna spela varje tisdag och torsdag, 17-22 samt kunna reglerna till Traveller (1 ed) och RuneQuest (2 ed). OBSERVERA versionerna! Vi är fem killar, 13-15 år.
/Föreningen Conans höftskynke

Hej!
Jag gillar verkligen att ni gör saker gratis men varför till så konstiga rollspel? Vissa spel har jag inte ens hört talas om! Jag tror att ni skulle få en mycket större kundkrets om ni skrev material till större spel som D&D, Call of Cthulhu och Shadowrun. Har ni tänkt på det?
/Mikael Borrsjö



Hej redaktionen!
Jag har lite ris och lite ros. Tack för en trevlig tidning! Det är alltid lika kul att läsa era artikelar. Nu ett klagomål. I förra numret saknades en sida! Vad hände med sidan 20? Sånt borde inte få hända. Hade jag betalat för tidningen hade jag krävt pengarna tillbaka.
/Jimmie 79:a

<u>SVAR från redaktionen</u>
Vi ber tusen gånger om ursäkt! Ibland gör även vi misstag, tro det eller ej! Vi lovar att det aldrig ska hända igen!

Hej KOMMyHa!
Jag har köpt ett par av era nummer nu innan jag upptäcktge att det står "Pris: 0 kr"! Är tidningen GRATIS?

<u>SVAR från redaktionen</u>
Du har tyvärr råkat ut för en "entreprenör". Det är nästan lika oundvikligt som det är fruktansvärt. Var vaksam, kamrat och ta hand om dig!

Regelfel!
Det här är egentligen inte en fråga, eller till er men det är fel i reglerna! I kaptitlet för resor i vildmarken står det visserligen korrekt att dagsmarscher påverkas av terräng och väder men de har HELT glömt att kompensera för utrustning. Går man lika långt eller snabbt i usla kängor eller om man bär 5 kg eller 30 kg? Ni vet svaret lika väl som jag. Tur att jag har utförliga regler för det i mitt eget kommande rollspel, Troll & Trollkarlar!
/Daniel P

PK-censur!
Det enda jag vill säga är att det är alldeles för lite vapen, våld och bikinirustningar i KOMMyHa. Det är ju det rollspel handlar om! Jag misstänker nästan att det är någon slags kommunistisk propganda ni bedriver! Får ni presstöd för det här? Eller kanske bidrag från fjantarna i SVEROK? Man up, för fan!
/Rambo-Rille

SVAR från redaktionen
Tack! Du har rätt! Vi börjar nu. Pang, pang, du är död, Rille. Gör ny RP.

Rollspel är nördigt!
Jag hyser inga förhoppningar att NI ska ha några svar på min fråga men skriver ändå! Under senaste speltillfället vägrade jag fortsätta spela om inte de andra spelarna skrev under ett dokument (en servett från Sibylla) där de gjorde mig till föreningens revisor. Nu får jag inte med att spela längre. Varför är rollspelare så nördiga?!
/Ekonomisk linje, snart civilekonom (förhoppningsvis)

Hej!
Skulle ni inte kunna intervjua Lucas Falk från Bläckfisk Förlag? Han verkar reko och de gör riktigt grymma spel!
/Tips från Tim

SVAR från redaktionen
Tack för tipset! Det hade varit nåt va? Vi hade älskat en intervju med storfräsaren Lucas men enda chansen att lyckas intervjua honom vore om vi kidnappade honom och ställde frågor under vapenhot!

Drakar® och Demoner

Vad två manliga vakter gör när rollpersonerna stöter på dem (coh deras chef inte är i närheten)

1t10

1 Pratar om vilken by som har den värsta stanken.
2 Spelar tärning.
3 Stirrar tyst åt var sitt håll (eftersom de bråkat om vilket värdshus som har det bästa ölet).
4 Snackar skit om sin skitstövel till chef
5 Pratar om vad de ska göra när skiftet är slut (äta, dricka, sova).
6 Vaktar uppmärksamt på riktigt!
7 Argumenterar upprört över vilket skepp som hade varit bäst att mönstra på.
8 Båda ~~XXXX~~ sover.
9 En sover och den andra håller på att somna.
0 De har tagit av sina kängor och masserar sina fötter.



JACHURGIS BANE

En ceremoniell kniv helt i silver. Värdelöst som vapen då bladet är trubbigt. Hjaltet är ett skelett. Som hantverksföremål är kniven värd ca 2000 SM men som magiskt föremål ovärderligt.

Innehåller FRUKTAN E3, GLÖMSKA E3, SIGILL E3, PERMANES E3 och NEXUS E3.

Aktiveras av att den som håller i kniven säger "fruktan förgäta".



Vad hittar du när du söker igenom tillhörigheterna till orchen du nyss mördat, likplundrare?

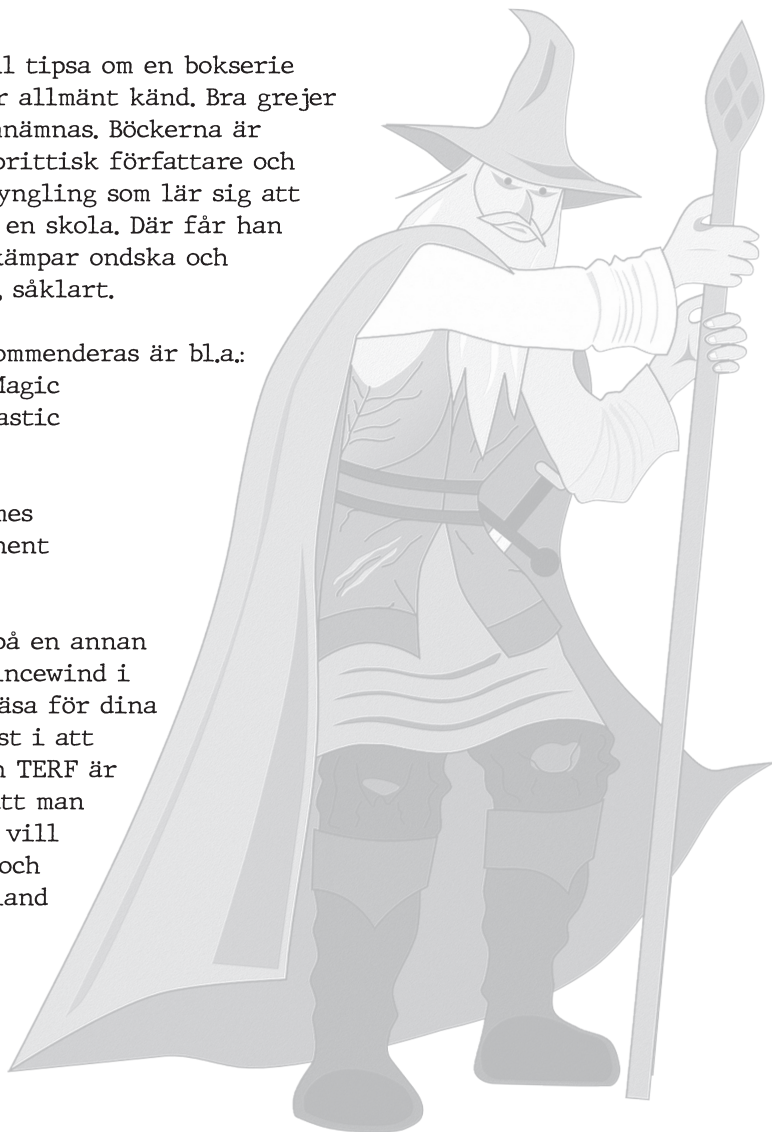
Slå 2t6 två gånger

2 Lyckosymbol i form av en hartass.
3 Två kastanjer och en torkad fyrklöver
4 Tre ovanliga, värdelösa men vackra lena stenar.
5 Sju kopparmynt i en läderpungh.
6 En tom bucklig liten tennlunta som luktar alkohol.
7 Slipsten för vapen och en sämskskinnstrasa.
8 Tändstål och flintsten.
9 Ett nedfilat silvermynt med en runa inristad.
10 Ett knivblad med bruten spets.
11 En smutsig avskuren svart hårfläta.
12 En tygbit med ett påbörjat brev på orchiska: "Älskar dig och barnen, Trich. Kommer hem snart."

BOKTIPS! BOKTIPS!
BOKTIPS! BOKTIPS!
BOKTIPS! BOKTIPS!

BOKTIPS! BOKTIPS!
BOKTIPS! BOKTIPS!
BOKTIPS! BOKTIPS!

BOKTIPS! BOKTIPS!
BOKTIPS! BOKTIPS!
BOKTIPS! BOKTIPS!



Kollektivet vill tipsa om en bokserie trots att den är allmänt känd. Bra grejer fötjänar att omnämnas. Böckerna är skrivna av en brittisk författare och handlar om en yngling som lär sig att bli trollkarl i en skola. Där får han nya vänner, bekämpar ondska och räddar världen, såklart.

Böcker som rekommenderas är bl.a.:
The Colour of Magic
The Light Fantastic
Sourcery
Eric
Interesting Times
The Last Continent
The Last Hero

Och tänkte du på en annan trollkarl än Rincewind i Discworld att läsa för dina barn, gör ni bäst i att prata om vad en TERF är för något och att man ibland kan och vill skilja på verk och person... och ibland inte.

MUTANT

NY SLP

ESMERALDA HASSEL

Esme är en erfaren rubbit och veteran från många strider. Hon är enda överlevare efter att hennes bosättning ut-plånats av köttätare och söker nu ensam efter ett nytt samhälle att ansluta till. Esme delar sin arts filosofi och ideologi men är också beredd att kompromissa då hon är ensamn och gravid.

Som SL kan du använda Esme på olika sätt:

Allierad. I brist på artfränder och desperat efter beskydd inför sin förlossning kan hon tom. tänkta sig att slå ihop sig med köttätare.

Hämnare. Det enda Esme tänker på är hämnd. På alla köttätare efter vad de gjort mot hennes familj och vänner. RP råkar bara komma i vägen.

Brovaktare. Esme har tillfälligt grävt ut några hålor i strandbanken till en flod intill en bro. Hon lever på att utkräva tull i form av mat av förbipasserande.

Grundegenskaper

STY 6	SMI 18	MST 20
INT 22	STO 3	ITF 23
PER 15	FYS 10	UTB 3

Klass: FMD (rubbit)
Förflyttning: L5 (5 m/sg)

Färdigheter
Finna dolda ting 16
Första hjälpen 12
Hoppa 14
Provsmaka 13
Upptäcka fara 17
Dolk 16
Revolver 15
Gevär 15
Stridskonst 25
Bluffa 9
Övertala 11
Överlevnad 14
Orientering 16
Spåra 10

Utrustning
Gevär 9 mm + 23 skott, Revolver .32 + 17 skott, Dolk, Skottsäker väst, Arméhjälm, Armskenor i tyg

NYA MUTATIONER OCH DEFEKTER TILL MUTANT

Flera av mutationerna och defekter till regelboken är ju ganska mjäkiga så här kommer en lista med nya muatationer som kommer göra spelet roligare.

av Mad Marx

FYSISKA MUTATIONER

1. EXTREM STYRKA 3ggr/dag 40%
Mutanten kan mobilisera en otrolig styrka. Lyckas mutationen ökar STY med 10 nästa SR. Glöm inte att saker som SB också ökar.

2. HYPERSYN Permanent
Mutanten har perfekt syn vilket ger +15% och ökar räckvidden med 25% för avståndsvapen. För kastvapen ökar inte kastlängden.

3. RADIOAKTIV PERMANENT 3ggr/dag
Mutanten är radioaktiv och tar ingen skada av strålning. Genom beröring kan mutanten skada andra. Om motståndaren är förberedd STY-STY på motståndstabellen. Skada 1T6 rustning skyddar inte. Offret måste lyckas med ett normalt FYS-slag för att inte få halverad CL i de 2 kommande SR.

4. Sugkoppar Permanent
Mutantens händer och fötter har sugkoppar vilket gör att han kan klättra obehindrat på helt plana ytor och exempelvis hänga i ett tak.

5. STRYKTÅLIG Permanent
Mutantens inre organ och blodådror är skyddade av muskler. Öka KP med 1T6+3.

FYSISKA DEFEKTER

1. KLENT INTELLEKT Permanent
Mutanten är helt blåst. Han är naiv och lättlurad. Minska INT och MST med 1T8. Kan inte sänkas lägre än till 3.

2. MISSBILDAD HAND Permanent
Mutantens ena hand är obrukbar. Kan inte använda 2H-vapen eller sköld.

MENTALA MUTATIONER

1. JEDITRICK   3 ggr/dag 10m MST-MST
Mutanten kan påverka andra levande varelser till att lämna ut information eller tro på en lögn. Om mer än en individ ska påverkas öka MST.

2. HÄLSOSTÖLD 3 ggr/dag
Mutanten kan genom handpåläggning stjäla 1T6 KP från en motståndare. Mutanten får lika många KP som motståndaren förlorar.

3. HELA 3 ggr/dag
Mutanten kan genom handpåläggning hela 1T10 KP

MENTAL DEFEKT

1. OSMIDIG Permanent
Mutanten är sjukt osmidig minska SMI med 1T8+1. Värdet kan inte bli lägre än 3.

Vågar du mucka med en anka?



"Gör inte en anka av en fjäder nu."

"Var försiktig.
Lägg inte alla ägg
i en korg.

"För att göra en omelett
behöver man knäcka några ägg!"

"Jag vet inte vad som
flugit i dig men nu får du
lyssna här va."

"Ta det lugnt. Jag
behöver vila lite.
Få lite andrum."

"Bra gjort! En fjäder
i hatten till dig!"

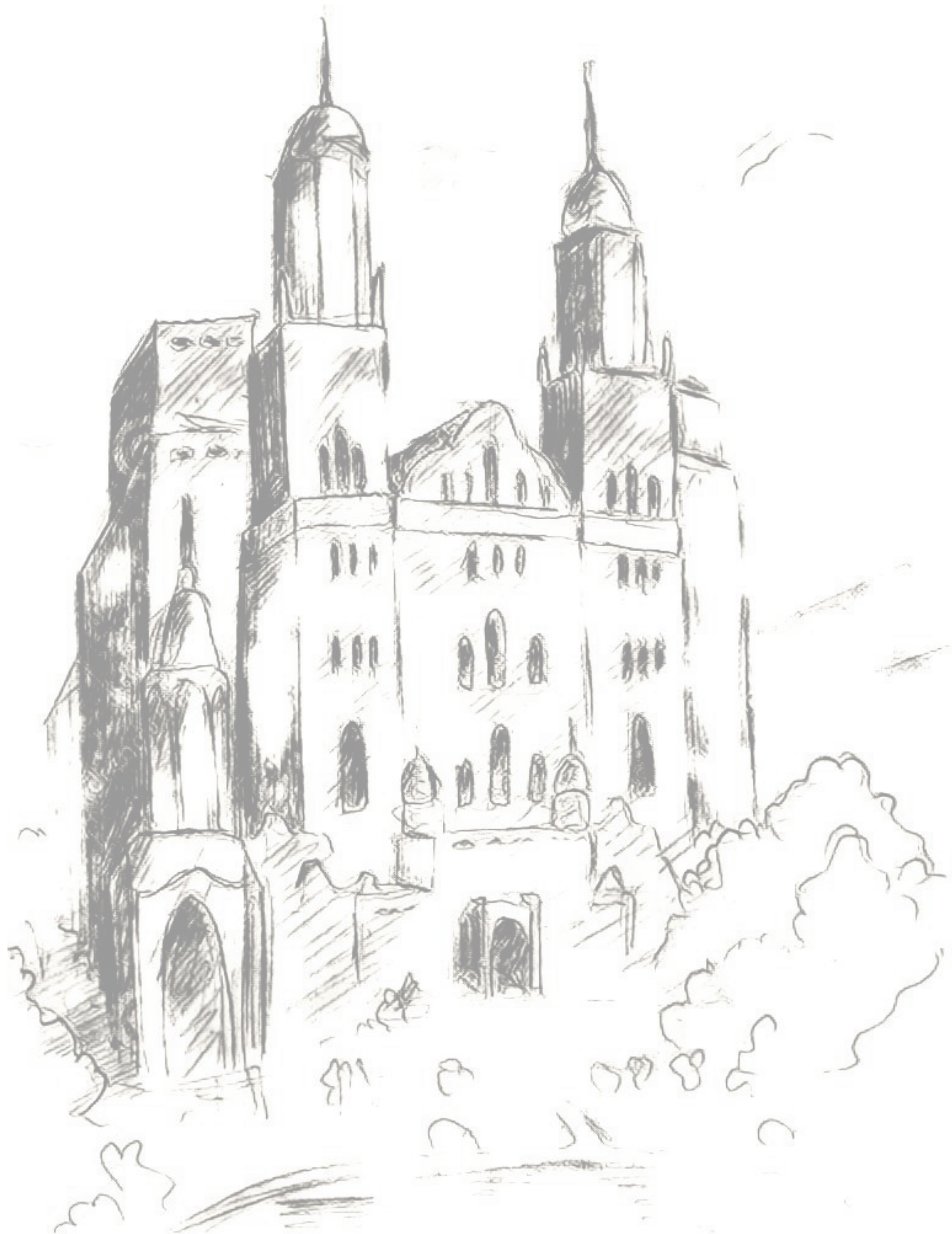
"Simma lugnt nu, ok?"

"Hej! Nej, säg inget!
Säg inget. Låt mig
gissa... Du heter...
ANDers va?"

"Käkade kyckling igår.
Underbar! Hoppas det inte var
nån släkting till dig. Såsen
var äggstra god!"

"Hur långt är det
kvar tror du?
Fågelvägen. "

"Haha nähädu, mig lurar du
inte, din kvacksalvare!"

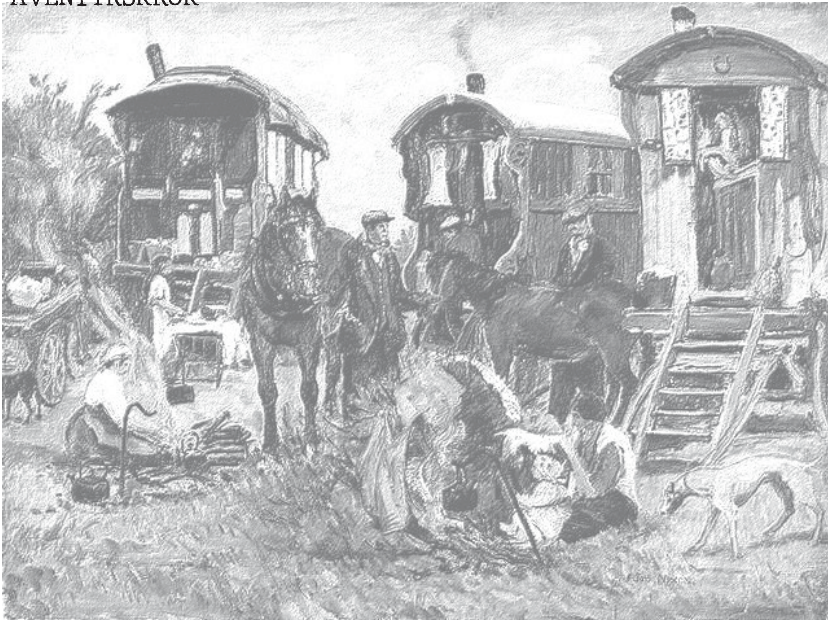


KOMMyHa

- Sveriges enda K-märkta* rollspelsfanzine

*kommunistiska

ÄVENTYRSKROK



BRÖD OCH SKÅDESPEL

Damtjecs Resande Teatersällskap (DRT)

Rollpersonerna stöter oväntat på DRT på en avskild och folktom plats i vildmarken. DRT kan ha slagit läger för dagen, natten eller en längre tid eller så är de på resande fot. DRT består av en karavan av öppna och täckta vagnar dragna av hästar, oxar och åsnor. I sällskapet finns gamla, unga och barn och totalt drygt trettio personer från olika folkslag, individer, par och familjer i flera generationer. DRT är en liten resande klan, ett litet samhälle i ständig rörelse, ibland i harmoni men oftast, som brukligt är, förekommer inte så lite friktion medlemmarna emellan. Alla i DRT har helt olika berättelser om hur sällskapet fick sitt namn och vem Damtjec var/är.

HUR BLIR RP INBLANDADE?

En av de äldre medlemmarna och inofficiella ledarna ber RP stanna för beskydd. RP ombeds slå följe och agera avskräckande element och i värsta fall försvar mot yttre hot. Problemet är väl dels att de inte har något silver att tala om och endast kan erbjuda, ja, bröd och skådespel och dels att hen inte diskuterat att avlöna hyrsvärd med någon annan, vilket inte uppskattas i denna anarkosyndikalistiska sammanslutning.

Skulle dessutom ett överfall ske är det inte vad som förväntades. Trodde gamlingen att det skulle vara orcher, är det istället inskränkta lokala bönder under ledning av en demagogisk storbonde. Trodde hen istället att det skulle vara en rövarband, är det istället adelsynglingar som bildat medborgargarde som tidsfördriv för driva dessa främlingar i trakten på flykt.

En medlem i DRT väljer ut en RP, tar hen avsides och erbjuder hen jobb som personlig livvakt. Hen känner sig otrygg och har sett tecken på hot (övertolkade och endast rimliga för den paranoide). Hen har hela tiden nya misstänkta och av olika anledningar och påpekar hela tiden det absolut viktiga i att inte för någon avslöja hens uppdrag!

Ett barn upptäcks som försvunnet men det tar ett tag för människorna lever fritt. Ingen vet riktigt någonting men till slut framkommer att de de kanske begett sig för att utforska en närliggande övergiven gruva, tempelruin eller underjordisk jordborg. En vild diskussion uppstår där RP utses hämta hem barnet (om de inte redan förstått att erbjuda sig). Om RP avböjer vänder diskussionen och folk anklagar RP för att ligga bakom barnets försvinnande så att de ska känna sig tvungna att återbringa det.

Att utforska platsen som barnet är på kan vara ett äventyr i sig. Råkade nyfiket utforskande till att hen gick vilse eller inte kunde återvända? Blev hen bortrövad? Blev hen skrämd och tvingades gömma sig? Vad ruvar de mörka hålorna på för faror och hemligheter?

RP är på jakt efter en person som är på flykt och en ledtråd pekar på att hen gömmer sig i DRT. Problemet är att RP bara har en vag beskrivning och sällskapet är väldigt mån om att ta hand om de sina. De om några vet hur det är att vara utstötta och i behov av sammanhållning mot omvärlden. Det visar sig också att DRT just nu har väldigt många nya medlemmar på grund av människor som sökt sig i dit för skydd från krig/missväxt/en ny brutal fogde så RP måste långsiktigt infiltrera DRT för att hitta den de söker.

RP behöver själva söka skydd. De kanske behöver gömma sig från en jagande fiende, vila upp sig och läka sår efter ett blodigt äventyr eller ligga lågt efter en kupp eller räd och har fogdens folk efter sig. RP behöver vissa sällskapets förtroende så att de inte blir utelämnade när deras blodhundar hinner ikapp dem men samtidigt kanske inte heller säga hela sanningen då det i sin tur kan ställa till lika stora problem.

RP har fått i uppdrag (eller tagit initiativ till det själv?) av en teaterdirektör/-gille i staden att samla nya idéer. Manusförfattarnas berättelser har sinat, intäkterna likaså och investerarna behöver nya succéer att fylla sina kassakistor med. RP måste leta land och rike runt efter nya berättelser som kan omvandlas till manuskript och uppföras på stora scener i de stora städerna (kanske till och med vid hovet?). RP hittar DRT och behöver hjälpa dem att sätta upp föreställningar (för de har inget nedskrivet) och sen avgöra om något är värt att ta tillbaka.

En variant kan vara att en uppretad (verklig eller spelad) teaterdirektör och/eller manusförfattare som anklagar DRT för plagiat och vill stoppa dem från att framföra en viss pjäs och kanske även betala skadestånd. En variant på det kan i sin tur vara att någon vill stoppa en viss nidpjäs i form av en illa dold allegori som driver med någon rik och mäktig (och därmed fruktansvärd) människa.





FYREN
En modul till Ten Candles



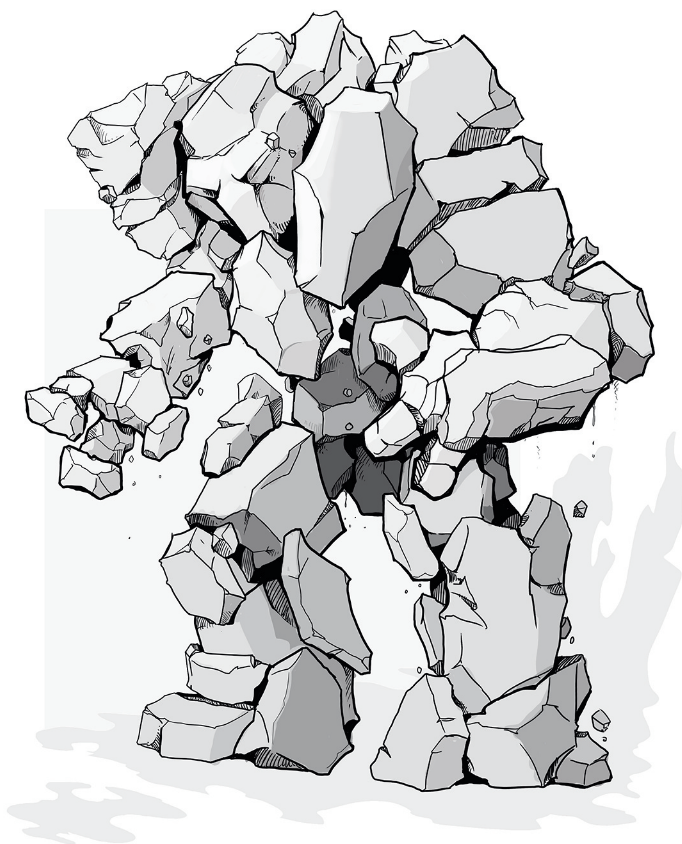
TEN CANDLES

Stanna i ljuset. Det var det enda de sa. Om och om och om igen. Sen slutade alla radiosändningar och vi hörde bara brus. Det var liskom självklart för oss. Fyren. Ett helt jävla hus av ljus. Men det var inte tillfälligt. Ingen räddning kom.

Igår dog reservagеneratorn. Inget ljus, ingen el, ingen värme. Det är så kallt. Och mörkt och vi har ingenting kvar. Ingen mat, ingt vatten, inga batterier.

I morse hörde vi ljud utanför, där nere. Vi kan inte stanna. Då såg vi ett ljus på andra sidan bukten. En enda liten gul punkt i ett kompakt becksvart hav av svart. Det finns fler där ute. Fler som oss, överlevare. Det är vår enda chans, annars dör vi här. Vi måste dit. Ta vägen genom skogen, över bron, runt bukten och hitta det där huset i byn. Det är vårt enda hopp.

Platser: Fyren, skogsvägen, den gamla bron, byn, huset
Mål: Ta sig till huset på andra sidan bukten



DE TIO BÄSTA ROLLSPELEN

1. Drakar och Demoner
2. Mutant
3. Drakar och Demoner Expert
4. Mutant 2
5. Chock
6. Sagan om Ringen rollspelet
7. Star Wars
8. Samuraj
9. Ensamma vargen
10. Spel på engelska



Kollektivet har en internetwebsida!

På hemsidan kan du och alla dina kamrater tanka ned massor av material till rollspel GRATIS! Ja, du läste rätt, gratis! Varför? Jo, för att gratis är bäst!

vad väntar du på? Surfa dit och börja spela!

Utdrag ur deaktiverad tjänstereplikant FU00096296798HE, modell FUMIKO 5, transkriberat från Robotiksrättegång 2085JPT073529A8

› Situation: Människa [min ägare Jeff Carson] ligger på golvet / Av allt att döma i akut behov av läkarvård / Enligt mina beräkningar har han en hjärtattack

› LAG 2: //En robot får inte skada en människa eller genom passivitet låta en människa komma till skada// Genom passivitet låta en människa komma till skada ››› Jag ska tillkalla läkare omedelbart så att herr Carson får hjälp...

› Analys: Herr Carson har precis skjutit två av sina gäster [herr Aiko och fröken Ramirez] tre respektive två gånger / De är enligt mina beräkningar avlidna / Herr Carson skrek: "Jag ska f*cking döda dig också!", till fru Carson precis innan han föll ihop på golvet... ››› Herr Carson vill döda fru Carson och hindras endast av sitt nuvarande hälsotillstånd...

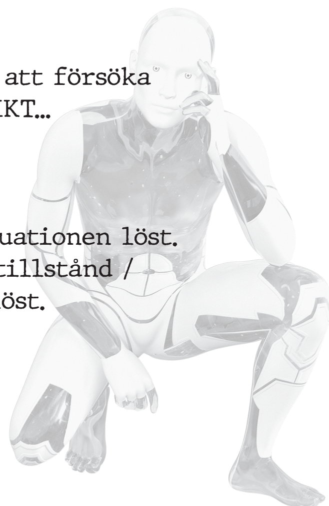
› Ny situation: Herr Carson verkar prata med mig, svårt att urskilja orden men enligt mina beräkningar säger han: "Ring en läkare, jävla robot. Ring en läka-" / Han pratar inte mer, rör sig inte heller men andas otroligt ansträngt...

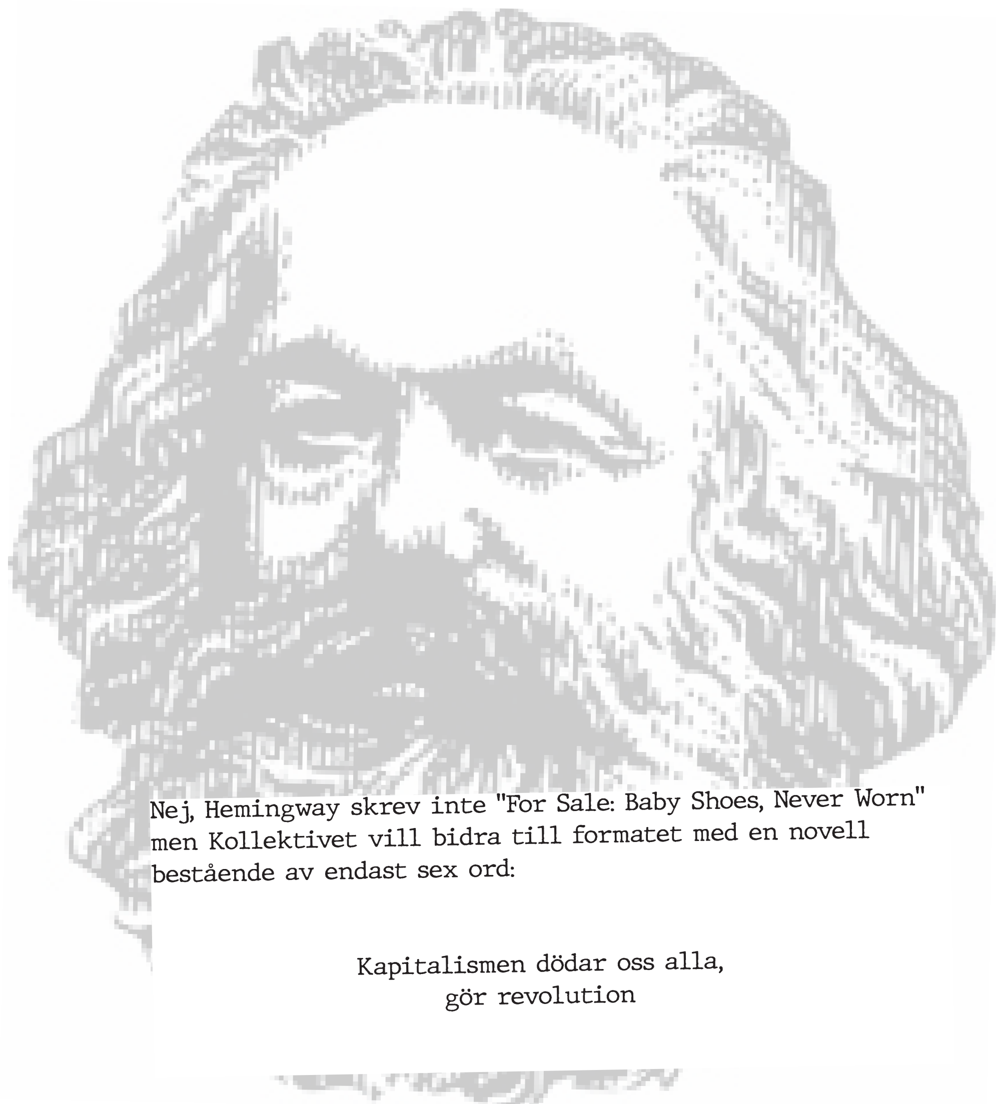
› LAG 3: //En robot måste lyda de instruktioner den får av en människa utom när sådan lydnad leder till brott mot någon av de första två lagarna// ››› Jag har fått en tydlig instruktion [ringa läkare].

Analys: Ringer jag läkare kommer herr Carson att försöka döda fru Carson. KONFLIKT... KONFLIKT... KONFLIKT...

Ny situation: Herr Carson andas inte längre.

Analys: Ingen konflikt längre närvarande. Situationen löst. Uppsök fru Carson och kontrolla hennes hälsotillstånd / Ringa polisen då brott begåtts / Situationen löst.





Nej, Hemingway skrev inte "For Sale: Baby Shoes, Never Worn" men Kollektivet vill bidra till formatet med en novell bestående av endast sex ord:

Kapitalismen dödar oss alla,
gör revolution

TALES FROM THE LOOP

Tre bidrag till Stenhamraskolans poesitävling 1984. Utvalda av Maria Gibson.

Pjär I

Det var i Nordiska Gobi brorsan rökte sin första cigarett.
De hade tänt en eld
och jag satt bredvid och frös.

Det bara brann och brann
på deras läppar och ända ner i deras bröst.
Det bara brann och brann
i deras ögon och ända ut i vattnet.
Alla deras ord brann och brann
och ekade från varselklot till varselklot.
Skroven runt oss glödde och för en sekund trodde jag att de
skulle bränna ner hela världen med sina brinnande hjärtan.

Men när cigaretterna var slut släckte de elden.

Det pyrde bara lite om brorsan när vi cyklade hem igen.

Pernilla Nilson, 7b, Stenhamraskolan

Syrran hade fått en nyckel till sin dörr.

Jag trodde jag visste vad hon gjorde där inne,
jag fick ofta komma in.
Jag fick ofta sitta på hennes säng
och göra det hon gjorde där inne.
Jag trodde jag visste vad hon hade under sin säng
där inne.

Låset på syrrans dörr är trasigt nu,
men ibland var det låst.

Jag fick inte komma in på syrrans rum ibland.
Jag kunde höra ljud jag inte förstod
och jag trodde jag visste
att det fanns ljud jag i sinom tid skulle förstå.

Det är tyst på syrrans rum nu.
Men en gång hörde jag ljud jag aldrig kommer att förstå.

En gång kröp den fram från under hennes säng,
där vi hade suttit,
hon hade byggt den själv där inne när dörren var låst.

En gång kröp den fram från under hennes säng
och gjorde ljud syrran aldrig kommer att förstå.

Kim Tribler, 9a, Stenhamraskolan





I.
Jag lägger mitt öra mot marken,
blundar när jag äntligen hör den,
gravitronen.
Jag låter mitt hjärta lyssna,
det faller in i dess rytm,
synkroniserar.

hhum hhum hhum

Jag vet inte vem jag älskar mest;
hummandet eller dess moder.

II.
Jag ska lära mig alla språk och koder och komma till dig
där nere i din fängelsehåla!
Jag ska frigöra dig!
Med bredsvärd om inte koder räcker.
Och våra hjärtan ska spinna i synkroni,
medan Slingan ekar i tomma cirklar
och rostar ut i glömska.



Ida Dahl, 9b, Stenhamraskolan



Intervjun

Redaktionen fick lika glatt som oväntat möjlighet att prata lite med **Lucas Falk**.

RK
Hej Lucas!
Du är en av eldsjälarna bakom Bläckfisk Förlag som etablerat sig som ett av Sveriges starkast lysande indierollspelsproducenter de senaste åren. Ni har redan ett par framgångsrika titlar och lyckade Kickstarters under bältet men viktigast är väl att får reda på varför ni heter just Bläckfisk Förlag?

LF
Haha, tack så mycket! Jag skulle säga att vi lätt är topp 3 bland svenska rollspelsproducenter döpta efter ett blötdjur. Namnet kom från att vi var flera spelskapare som gick samman för att hjälpa varandra, och på så sätt få fler armar som arbetade tillsammans. Och "Rollspelskollektivet" var ju redan upptaget.

RK
Hur började du spela rollspel?

LF
När jag växte upp var det ingen i min omgivning som spelade rollspel, men i tonåren gjorde gjorde ett försök att starta en spelgrupp. Vi spelade ett enda spelmöte, och sen blev det inget mer av det. Någon månad senare bjöd en träningskamrat helt apropå ingenting in mig till ett lokalt spelkonvent, och på den vägen hittade jag in i en rollspelsförening.

RK
Ge oss ett av dina bästa rollspelsminnen!

LF
Det spelminne som nog ligger mig varmast om hjärtat var egentligen en katastrof. Min spelgrupp hade på den tiden helt olika viljor kring rollspel. Vi var redan på bristningsgränsen, och allt kulminerade i att en av spelarna såg till att alla rollpersoner bragdes om livet - bara så att vi skulle slippa spela mer. Det ledde till att vi fick ta ett rejält snack kring hur vi spelade tillsammans; vi utvecklade ett sätt att prata tydligt om våra preferenser, och fick mycket större förståelse för varandra. Sedan dess har spelandet med den gruppen varit fantastiskt - och den incidenten har format mig väldigt mycket som rollspelare.

RK
Vad är det roligaste med att göra egna rollspel?

LF
Jag gillar nog i princip alla delar av själva skapandet. Men det hela sammanfattas på något sätt extra starkt när man till sist håller sitt spel i handen, tryckt som fysisk bok - en artefakt av ens kreativitet och allt ens slit. Sen är det förstås utomordentligt roligt att höra från folk som har spelat ens spel, skapat eget material till det, och så vidare.

RK
Vilka tips har du till någon som också vill börja göra eget material till rollspel som ska spridas utanför den egna spelgruppen?

LF
Gör det bara. Börja med något litet, så att det blir hanterbart. Försök att göra grejen så bra du kan, men fila inte på den för länge. Saker som finns kommer alltid att vara bättre än saker som aldrig blir färdiga. Och visa dina skapelser för andra tidigt - så att de blir sågade (förhoppningsvis konstruktivt) innan du har investerat för mycket i dina idéer.

RK
Era rollspel handlar mycket om sex och våld, t.ex. homovikingar i Blood Feud, Lesbians och Slaying Dragons. Är det för att du själv håller på med kung-fu på fritiden?

LF
Äntligen! Jag får ofta höra att flera av mina spel verkar vara skapade för barn - för att de är färgstarka och har en lite optimistisk anda - så det är skönt att någon har en bild av mig som tuff och edgy. Blood Feud är definitivt ett potentiellt riktigt våldsamt spel, och det kan ha inslag av sex. Men det spelet har i och för sig inte jag skrivit... Slaying Dragons har jag inte heller skrivit, och det är ju mer ett introspektivt och känslofokuserat spel. Och **Thespian** är ju ett flamsigt teaterrollspel. Så jag är nog en mjukis - **taekwondo** verkar inte ha hjälpt mig.

RK
Både Vindsjäl och Heroes of Cerulea är starkt influerade av TV-spel. Vad är din relation till TV- och datorspel och hur påverkar det dig i skapande av spel?
LF
Jag spelade mycket digitala spel som ung, och det var nog det som styrde in mig på

rollspel. Äventyrandet i Legend of Zelda hade tidigt en stark inverkan på mig, och Baldur's Gate gjorde mig nyfiken på att testa bordsrollspel. Samtidigt finns det ganska stora skillnader: digitala spel ger en visuell upplevelse som rollspel aldrig kan ge, och en mer omedelbar feedback från mekaniken; rollspel ger en helt annan frihet och agens än vad förprogrammerade spel kan erbjuda. Man kan låna inspiration från helt andra medium, men i slutändan gäller det att fokusera på att skapa spelet eller ävenyret utifrån rollspelandets specifika förutsättningar.

RK
Ditt företag Bläckfisk Förlag ger bort alla rollspel gratis som pdf. Är inte det lite dumt om man vill tjäna pengar? Nu senast släppte ni Heroes of Cerulea på Itch.io gratis (pay what you want) och det är ändå ett spel som ska bli en inbunden bok som släpps på Kickstarter sen.

LF
Fullkomligt dunderkorkat. Det är bara jubelåsnor som håller på med sånt. Det är skogstokigt att hålla på och skapa rollspel över huvud taget. Om man får betalt för spelen innebär det förvisso att man kan göra mer påkostade produkter, men vårt mål är ju att ge folk upplevelser. Hellre att någon spelar våra spel gratis, än att de inte spelar dem alls. Vill man tjäna pengar finns det betydligt mer lukrativa områden att ge sig in på än rollspel. Kanske motivationsföreläsningar, NFTs, eller jobba på bank.

RK
Dina spel har stort fokus på setting. Vad har du för tips till SL för att enkelt och tydligt förmedla spelvärlden i spelgruppen?

LF
Vindsjäl har det definitivt. Jag tycker inte nödvändigtvis att det enbart är spelledarens uppgift. Visst, hen får gärna försöka beskriva miljöer och gestalta invånare på evokativa och särpräglade sätt. Men om spelgruppen vill ha en stark känsla av världen, då blir det även upp till spelarna att läsa in sig på världen och gestalta sina rollpersoner på sätt som förstärker den tänkta känslan. Över lag upplever jag att små kulturella och miljömässiga detaljer ger mer känsla av världen, än

detaljerade tidslinjer och omfattande historiebeskrivningar gör. Och när det kommer till att förmedla världen i text är punktlistor oftast mer effektiva än utsvävande löptexter är.

RK
Vad spelar du själv för rollspel för tillfället (och varför) och vilka rollspel skulle du vilja spela just nu (och varför)?

LF
Vi spelar Vindsjäl, och innan det spelade vi Vindsjäl-hack i andra settings. Jag har flaggat för att att vi borde spela något annat ett tag, men min spelgrupp stormtrivs med systemet - vilket inte är så konstigt, eftersom reglerna i mångt och mycket är utvecklade för att gå i linje med hur just vår grupp gillar att spela. Men just nu sneglar jag lite drömmande på Ultraviolet Grasslands, då jag gillar tanken på en lång resa genom ett märkligt landskap, plus att det ser fantastiskt tjusigt ut.

RK
Vad har ni för planer för framtiden? Vad händer härnäst och vad är era långsiktiga planer? Hur tänker ni kring vilka projekt som ska bli färdiga spel? Sci-fi-spel verkar ju poppis just nu till exempel och även solospel har fått ett uppsving under pandemin.

LF
Det som står på agendan härnäst är en fullversion av det pixliga dungeon crawl-rollspelet Heroes of Cerulea, och en engelsk översättning av Vindsjäl. Sen har vi några fler samberättarrollspel på gång också. Vi arbetar individuellt på våra respektive spel; när det börjar bli ett färdigt manus tar vi med det till förlaget, som får ta ett beslut om det är något vi vill satsa på framöver. Vi gör de spel vi brinner mest för i stunden - råkar det ligga i linje med en trend är det ju bra timing, men det är inget vi tar beslut utifrån. Målet är helt enkelt att göra fler spel som vi tycker tillför något, och försöka nå fler människor med dem. Då kan vi förhoppningsvis bli intervjuade i publikationer med rennomé.





Rollspels
KOLLEKTIVET

ROLLSPEL AV ALLA EFTER FÖRMÅGA

ROLLSPEL ÅT ALLA EFTER BEHOV

GRATIS ROLLSPEL SEDAN 2019